

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh penulis pada pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang menggunakan teknik permainan *word flow*, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal yang telah diperoleh dari hasil penelitian.

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkat kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang pada kelas yang menerapkan teknik permainan *word flow* mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya teknik permainan *word flow*. Sementara itu, tingkat kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang pada kelas yang tidak menerapkan teknik permainan *word flow* mengalami peningkatan tetapi tidak signifikan.
- 2) Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menerapkan teknik permainan *word flow* dan kelas yang tidak menerapkan teknik permainan *word flow* terkait kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang.
- 3) Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada siswa kelas eksperimen, semua siswa kelas eksperimen memberikan respon positif terhadap pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *word flow*. Hal ini terbukti, lebih dari setengah responden berpendapat bahwa teknik permainan *word flow* dapat membantu kesulitan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang. Peserta didik juga setuju bahwa teknik permainan *word flow* cocok digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan teknik permainan *word flow* dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menumbuhkan semangat dalam belajar.

5.2 Implikasi

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa teknik permainan *word flow* memberikan pengaruh yang positif dan dapat dijadikan salah satu alternatif teknik pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis mengenai penerapan teknik permainan *word flow* dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang, maka penulis dapat merekomendasikan beberapa hal. Bagi pengajar, penulis merekomendasikan untuk memanfaatkan teknik permainan ini sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran, baik dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran menulis kalimat ataupun dalam aspek berbahasa seperti membaca, berbicara, maupun dalam pembelajaran yang lain.

Kemudian bagi peneliti selanjutnya, teknik permainan *word flow* selain dapat diaplikasikan dalam pembelajaran menulis kalimat juga diharapkan dapat diaplikasikan dan diteliti dalam aspek pembelajaran lain. Selain itu, diharapkan juga agar dapat mengembangkan ide untuk melakukan inovasi penggunaan teknik permainan *word flow*.

Adapun yang menjadi hambatan dalam penelitian ini yaitu ruang kelas yang kurang luas membatasi pergerakan guru untuk mengamati dan mengawasi setiap siswa pada saat pelaksanaan *treatment*. Bagi peneliti selanjutnya, sebelum melakukan penelitian hendaknya perhatikan ruangan kelas yang akan digunakan. Permainan *word flow* dilakukan secara berkelompok, sehingga membutuhkan ruang yang cukup luas. Agar guru dapat melakukan pergerakan dengan leluasa, hendaknya peneliti selanjutnya dapat menggunakan ruangan yang lebih luas.

Dalam penelitian ini terdapat kekurangan dalam pelaksanaannya seperti penulis kurang teliti dalam menilai hasil kerja kelompok pada saat *treatment* karena terbatasnya waktu. Sehingga penulis berharap agar peneliti selanjutnya pada saat *treatment* menggunakan permainan *word flow*, sebaiknya mengestimasi waktu untuk melakukan penilaian.